

VELLDESELBA

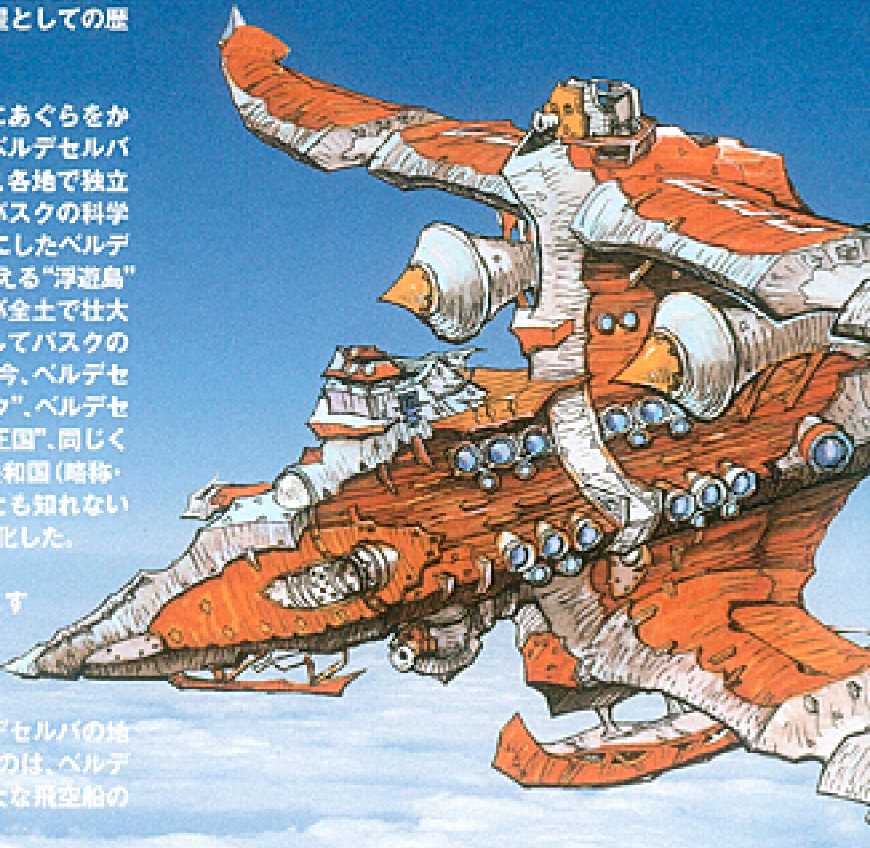
SOFTWARE MANUAL

STORY

—宇宙の片隅に存在する、ベルデセルバと呼ばれる惑星。かつてこの惑星は、バスクと名乗る高度な文明を持った異星人に占領され、それ以来は鉱石採掘のための植民星としての歴史を歩んできた。

しかし、文明の差という力の上にあぐらをかき続けていたバスクの勢力は、ベルデセルバの文明が向上するとともに衰え、各地で独立戦争が勃発し始める。流出したバスクの科学力から"飛空船"のノウハウを手にしたベルデセルバの民は、バスク人が居を構える"浮遊島"にまで闘いを挑み、ベルデセルバ全土で壮大な空中戦が展開されていく。そしてバスクの占領から数百年の年月が流れた今、ベルデセルバは、バスクの残党"ノイバスク"、ベルデセルバ人の国"グラシアル・ギダン王国"、同じくベルデセルバの"ムノギイ連邦共和国（略称・ム連邦）"の３国が、いつ終わるとも知れない長い戦争を続ける、戦乱の惑星と化した。

ベルデセルバ中で戦火がますます強まるなか、ひとりの男を乗せた宇宙船が、ベルデセルバの引力圏に漂流してきた。やむを得ず脱出ポッドに乗り込み、ベルデセルバの地表へと降り立った男が目にしたのは、ベルデセルバの蒼空を悠々と飛ぶ、巨大な飛空船の威容だった……。



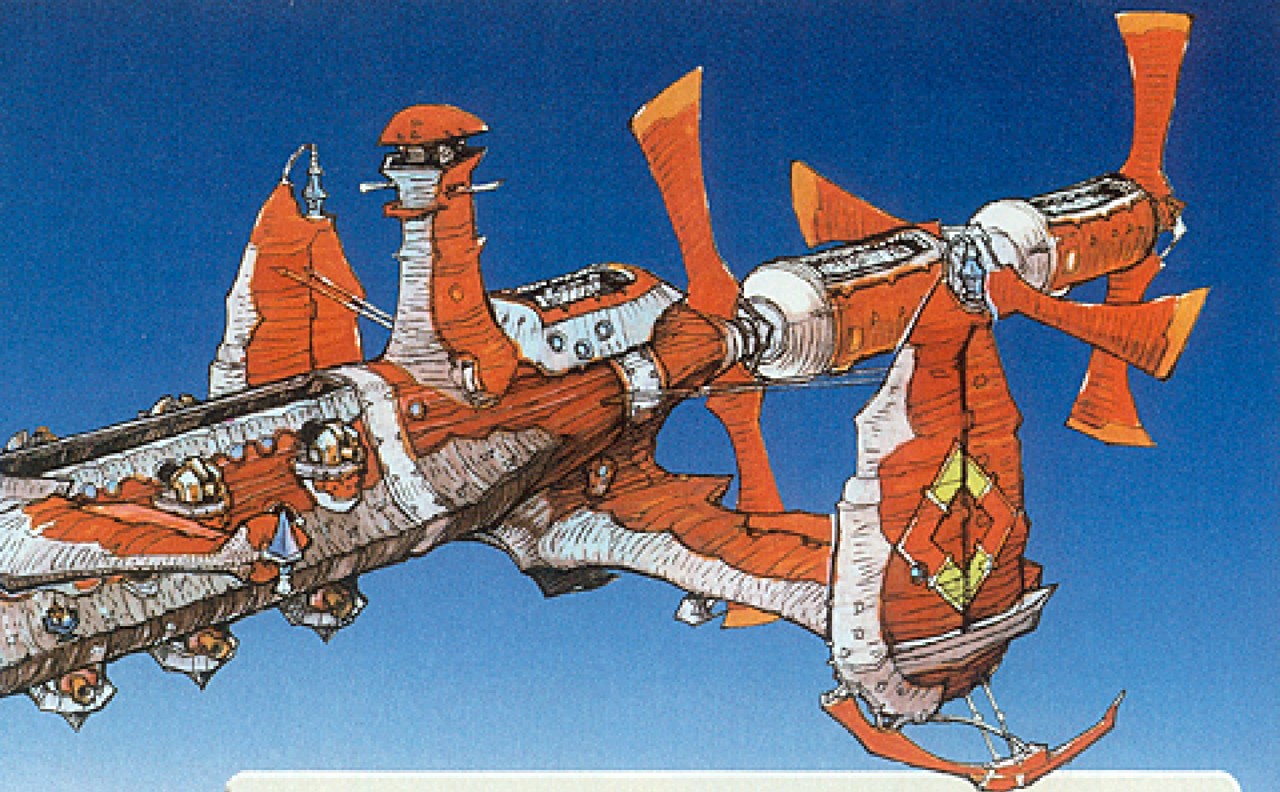
For Japan Only

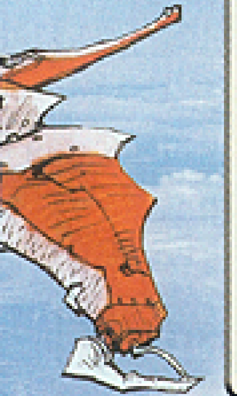
プレイヤー 1~2人

メモリーカード 1~4ブロック

アナログジョイスティック SCPH-1110(SCEI)対応

SCPS 10027





CONTENTS

1 ゲームの始め方

ディスクをセットして電源を入れたら、まずはじっくりデモを鑑賞。歌声が流れ始めたら、ちゃんと2番まで聴いて、それからスタートボタンを押そう。

初めから

初めてプレイする場合には、カーソルを「初めから」に合わせてスタートボタンを押そう。続く画面でプレイヤーの名前を入力（初期設定は"ミサキ"）したら、いよいよゲームスタートだ。

1 まずは⊗ボタンで文字削除

自分で名前をつける場合には、まず⊗ボタンを押して、最初に設定されている"ミサキ"の文字を削除しよう。



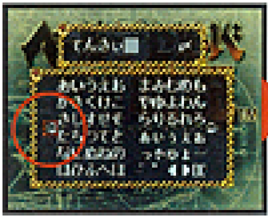
2 ◎ボタンで文字を決定

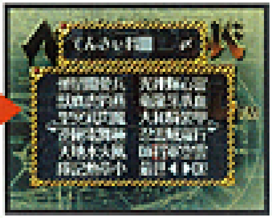
文字の決定は◎ボタン。かな文字以外に、数字やアルファベット、そして漢字（一部の文字のみ）も選べるぞ。一部記号も選べるぞ。



3 R1ボタンとL1ボタンで文字種変更

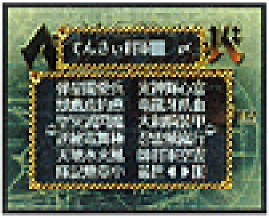
文字の種類を切り替える場合には、L１ボタンとR１ボタンを使うと簡単。文字選択部分の左右端にある矢印マークでも切り換え可能なので、使いやすい方法を選ぼう。なお、使える漢字はこの画面に用意されているものだけなので、普通に名前をつけたいのならカタカナの使用をおすすめする。





4「OK!」かスタートで終了

名前の入力が終わったら、「OK!」を選ぶかスタートボタンを押すと、名前入力が完了。ゲームの始まりだ。



続きから

以前にプレイしたデータをメモリーカードにセーブしてあれば、「続きから」を選択してデータをロードすることで、続きからプレイできる。どのデータをロードするかは◎ボタンで決定しよう。

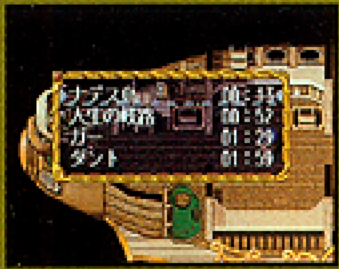




■セーブの方法

データのセーブは、ゲーム中の飛空船内部で行う（P17参照）。1枚のメモリーカードにつき、データは4つまで（各1ブロックずつ使用）セーブ可能だ。





アナログジョイスティックの説明

「アナログ設定」を選ぶと、アナログジョイスティックを使用する場合の、各スティックの初期状態を設定できる。この項目を選ぶ場合には、必ずアナログジョイスティックを接続してから、決定ボタンを押すこと。決定ボタンを押すと画面に設定の手順が表示されるので、あとは説明文にしたがって設定を進めよう。



操作方法2 コントローラ編

２Ｄモードはともかく、３Ｄモードでのコントローラ操作はやや特殊なので、まずはここをじっくり読んでおこう。あとは、「習うより慣れろ」だ。

2Dモード

L1ボタン
会話の早送り

L2、R1、R2ボタン
2Dモードでは使いません

方向キー＋□ボタン
主人公の高速移動



△ボタン
ウィンドウを開く

○ボタン
話し掛ける
調べる
項目の決定

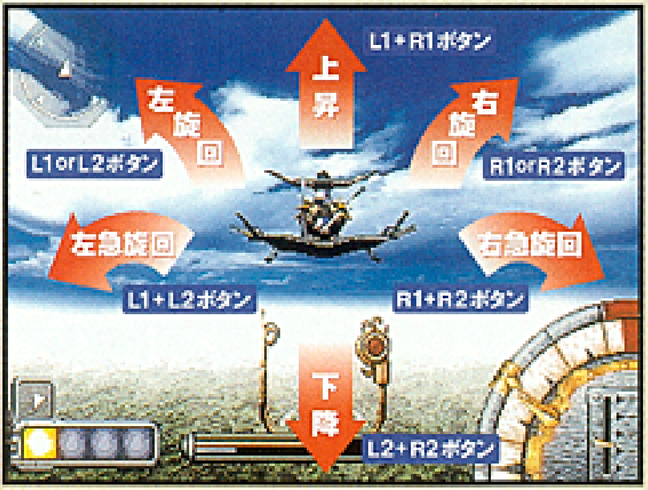
方向キー
主人公の移動／カーソルの移動

セレクト、スタートボタン
２Ｄモードでは使いません

×ボタン
項目決定時のキャンセル

3Dモード

操船



■L1＋L2＋R1＋R2ボタンでエアブレーキ
※急旋回はL2＋R1ボタン(左)、L1＋R2ボタン(右)でも可能。

照準および視点の移動	方向キー
マップ表示の切り換え／目標ロック解除	セレクトボタン
システムメニューの起動(ポーズ)	スタートボタン

※システムメニューの起動時、セレクトボタンで前固定視点ON/OFF

弾丸の選択	△ボタン
時間の早回し	加速ボタン＋減速ボタン

■タイプa

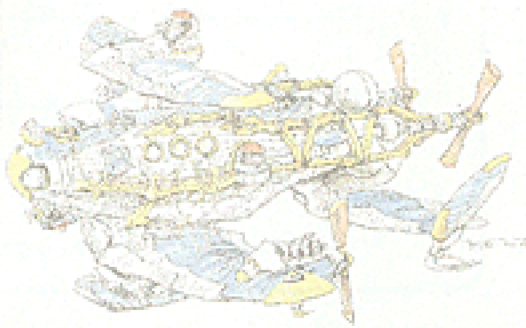
目標ロック／弾を撃つ	○ボタン
加速(エンジン出力アップ)	×ボタン
減速(エンジン出力ダウン)	□ボタン

■タイプb

目標ロック／弾を撃つ	□ボタン
加速(エンジン出力アップ)	○ボタン
減速(エンジン出力ダウン)	×ボタン

■タイプc

目標ロック／弾を撃つ	×ボタン
加速(エンジン出力アップ)	○ボタン
減速(エンジン出力ダウン)	□ボタン



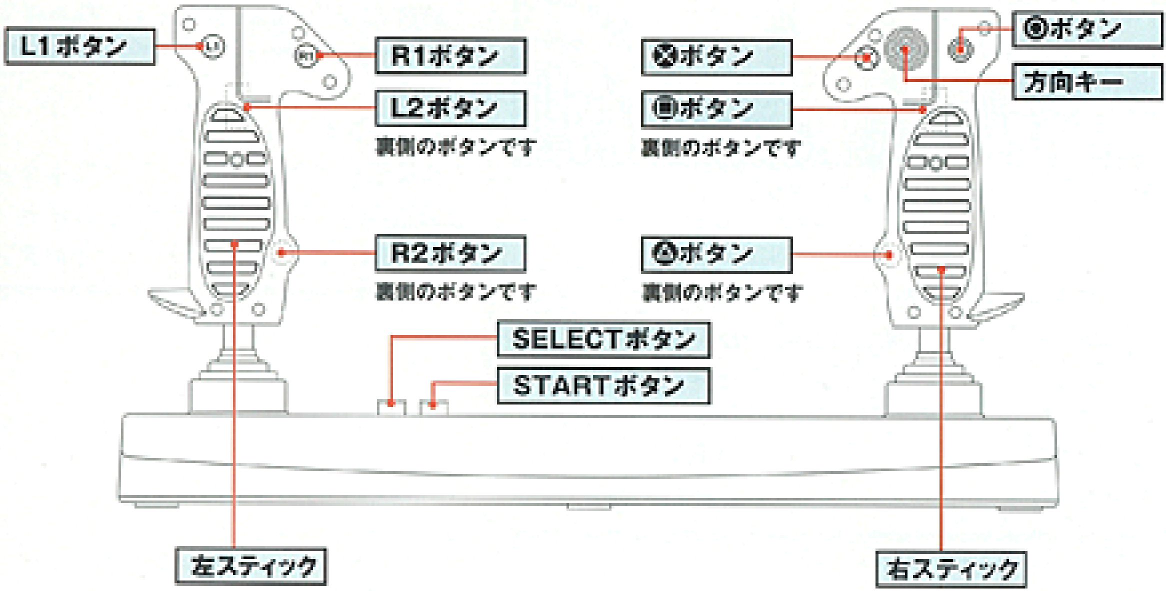
操作方法 3 アナログジョイスティック編

アナログジョイスティックでの操作は、最初のうちはとまどうけれども、慣れてしまえば絶対に遊びやすい。これもやっぱり、「習うより慣れろ」だぞ。

2Dモード

ボタン配置はコントローラと同じです。

アナログジョイスティックボタン配置



※アナログジョイスティックの接続はスティックを倒さない状態で接続してください。

3Dモード（空戦）

	aタイプ	bタイプ	cタイプ
操　船	右スティック	左スティック	右スティック
照準および視点の移動	左スティック	右スティック	方向キー
加速	方向キー↑	R1ボタン	左スティック↓
減速	方向キー↓	L1ボタン	左スティック↑
エアブレーキ	□ボタン	L2ボタン	L2ボタン
弾丸の選択	L1ボタン	○ボタン	○ボタン
目標ロック／弾を撃つ	L2ボタン	□ボタン	□ボタン
マップ表示の切り換え／目標ロック解除	×ボタン	×ボタン	×ボタン
前固定視点ON／OFF	R1ボタン	方向キー↑	R1ボタン
時間の早回し	△ボタン	△ボタン	△ボタン
システムメニュー起動（ポーズ）	○ボタン スタートボタン	スタートボタン	スタートボタン

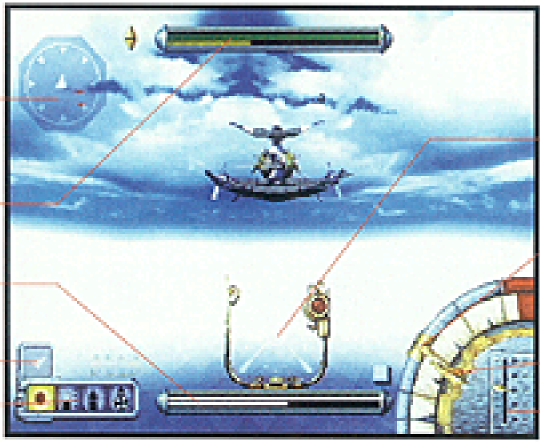
■アナログジョイスティックとコントローラは、両方接続して使い分けることができます。

4 ウィンドウと画面の説明

ここでは3Dモードの画面（計器やレーダーなど）の見かたと、2Dモードのウィンドウの見かたを説明。3Dモードの説明は特に重要なので、要注目。

■3D（空戦）モード

MODE 1



■近距離レーダー
自機の近くにいる飛空船を表示
敵は赤で表示、味方は白

■敵の耐久力
緑ゲージは機体、黄ゲージは装甲

■自機の耐久力
赤ゲージは機体、青ゲージは装甲

■機体の向き（コンパス）

■主人公が使用できる弾丸の種類

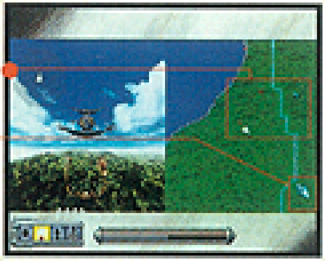
照準■
敵が照準内に入ると点滅する

エンジンの回転数■
現在のエンジン出力の目安

速度計■

高度計■

MODE 2



■敵（赤）味方（白）その他（黄）（水色）

■目的地

画面の右側に、戦闘区域の全マップとレーダーを表示。

MODE 3



画面の左下に、自機の近くのマップとレーダーを表示

2Dモード

基本ウィンドウ



ウィンドウ内のマークの説明



カーソルなどで選択されているキャラクターの現在のレベル



カーソルなどで選択されているキャラクターの現在の経験値



カーソルなどで選択されているキャラクターの砲撃能力



カーソルなどで選択されているキャラクターの修理能力



カーソルなどで選択されている弾丸の現在の所持数



カーソルなどで選択されている弾丸の攻撃力

■仲間

主人公や現在の仲間のレベルや砲撃能力などのステータスと、キャラごとの簡単なプロフィールを参照できるコマンド。

■飛空船

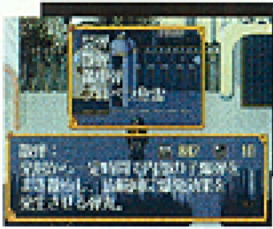
現在の飛空船の状態(耐久度や荷物の積載状況、飛空船の性能など)を参照するためのコマンド。

■装備

現在の飛空船の装備を、砲台・エンジン・プロペラ・装甲の４項目に分けて参照できる。砲台の種類と位置も確認可能。

■荷物

現在の飛空船の積み荷(弾丸、貴重品、交易品)を参照できる。ちなみに、弾丸の性能を確認するのにも便利なコマンド。



弾丸
カーソルで選んだ弾丸の性能を確認できる



交易品
所有している交易品の説明も表示されるのだ

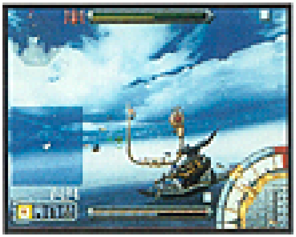
5 システムメニューの説明

空戦モード時にポーズをかけると画面に表示される「システムメニュー」。より快適に、自分好みのプレイ環境を求めるなら、このモードを活用しよう。

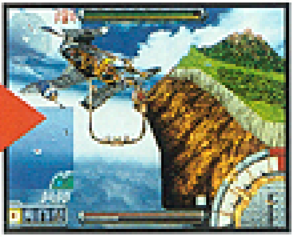
OPTIONメニュー

●視点のモード変更

通常の操作は「手動」になっているが、これを「自動」にすると、常にロックオンした敵の方向に視点を向けるようになる。素早い敵と闘う場合や、入り組んだ場所で闘う場合、混戦時などには「自動」にしておいた方が便利だ。



「自動」にすると、視点はロックした相手を追う。



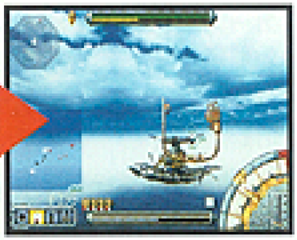
敵が障害物の陰にいても、その方向を向いてくれる。

●操船のモード変更

視点と同様に、これも最初は「手動」に設定されていて、「自動」にすると、常にロックオンした敵に向かうように、操船する。ちなみに自動操船中でもプレイヤーの手による操作は可能なので、さしずめセミオートマチックという感じか。



ロックオンした敵を追うように操船してくれるぞ。



「自動」時には、射程外では砲撃不能になる。

ポイント 視点・操船ともに「自動」にしておくと便利だが、戦闘のコツがわかってきたら、要領よく戦うにはやはり自分で操船するのがベスト。「自動」は楽な戦闘向きの設定だ。

●KEY CONFIG

最初から設定されているボタン配置だとプレイしづらい場合などには、この項目で操作タイプの変更などが可能。タイプ別のボタン配置は操作説明の項を参照。

■操作タイプ
コントローラ、アナログジョイスティックともに、a・b・cの3タイプから選択可能。

■視点移動上下
「反転」を選ぶことで、現在のボタン設定での視点移動の上と下が入れ代わる。

■加速、減速操作
「反転」を選ぶことで、現在のボタン設定での加速と減速が入れ代わる。

■アナログ感度調整
左・右スティックの感度を調整。「急」で入力感度が敏感に、「緩」にすると鈍くなる。

■モード
通常設定は「1play」。「2play」にすると、操船および加減速の操作がコントローラ1、視点移動・弾丸選択・砲撃はコントローラ2で操作する。
※コントローラのみで対応します。

●AV CONFIG

映像と音に関する設定を行う項目。ワイドテレビを使用の場合には、「映像」の項目で、ワイドテレビのフル画面用か、ワイドモードを選択するといいぞ。

■映像
基本設定は「0」のノーマルモードで、通常のテレビの場合はこのままの設定がベスト。ワイドテレビを使用する場合には、「1」でワイドテレビのフル画面用モードに、「2」でワイドモードになる。

■音
初期設定は「BGM＋SE」。「フルSE」にすると、サウンドが効果音だけになる。

■メッセージ表示時間の早回し
空戦時でメッセージが表示されている状態にも時間の早回しを有効にするかどうかの設定。

RESTART

戦闘をやり直すことが出来るぞ。

離陸前に戻る

装備や仲間の配置をやり直したい時に、飛び立つ前に戻ることが出来る。

登場キャラクター紹介

主人公は、物語のなかでさまざまなキャラクターと、時には敵役として、時には仲間として接触する。ここでは、それらのキャラクターの一部を紹介。



主人公［ミサキ］



ベルデセルバに不時着してきた若者。不時着時にノイパスクに助けられ、再び宇宙に戻るための足がかりとして、飛空船のパイロットとなる。

［カフィ中佐］



何かと謎に包まれた、ノイパスク軍の女性将校。混迷の一途を辿る戦局の中で、主人公にある種の可能性を感じ、希望を託す。

［オユ・キクル］



主人公がノイパスク軍に入ると同時に主人公の部下となる、ノイパスクの女性軍人。ノイパスクの美人女性将校・カフィ中佐に憧れている。

［ハウエズナ］



オユ・キクルと同様に、主人公の部下として配属されるノイパスクの軍人。実直な男で、飛空船操縦の心得もある。主人公の片腕的存在。

［オデナウデ長官］



ナデス島を守備するノイバスクの司令官。何かとベルデセルバ人を見下す、典型的なノイバスク人。

［バ・マッグ］



ノイバスク屈指の名砲手。義理や礼節を重んじる、生真面目な青年軍人。

［ゼクセル大佐］



オデナウデの腹心だが、実質的にはこのゼクセルがナデス島の司令官。

グラシアル・ギダン

［ギダン国王］



ギダンの国王。普段は首都グラシアルにいるが、お忍びの漫遊が趣味とか。

［ガシザキノ］



ギダン軍の将校だが、なぜかカフィと交友関係を持っている。

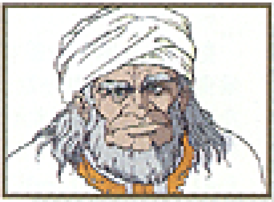
［カ・ジャルコ］



顔立ちこそ幼いが、ギダン軍でも屈指の、女性名砲手。

その他

［ダ・クダ］



ベルデセルバの空を自由気ままに飛び廻る空中の盗賊・「空賊」の首領。

［アグ］



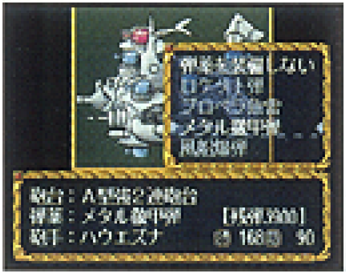
現在は戦いを避けているが、かつてはム連邦最強といわれた三兄弟の末弟で、伝説の砲手。

7 飛空船の予備知識

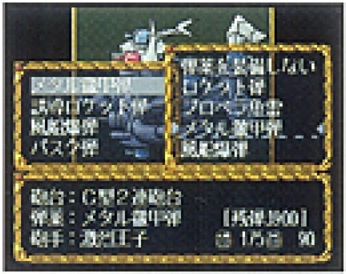
実際にゲームを進めながら説明していくインストラクション編に入る前に、『ベルデセルバ戦記』の物語に欠かせない「飛空船」の勉強をしておこう。

1 砲台

砲台にはA型砲台・B型砲台・C型砲台の3種類があり、砲台ごとに装填できる弾丸の種類が違う。ちなみにC型砲台はすべての弾丸を装填できる特殊な砲台だが、使いこなせるのは主人公だけだ。



▲傾向として、A型砲台は直進弾、B型砲台は散弾などの特殊な装填ができる。



▲4種類の弾丸を装填しておけるC型砲台は、主人公専用の砲台だ。

2 装甲

飛空船は「装甲タイル」によって船体強度を高めているが、一度に貼れるタイルの枚数は、飛空船の規模によって違う。

3 エンジン

心臓部であるエンジンは、飛空船の機動性を決定的にする重要パーツ。小型飛空船にはS型、中型飛空船にはM型、大型飛空船にはL型のエンジンが適応する。

4 プロペラ

プロペラは機動性においてエンジンの補助的な役割を果たすパーツで、どんな材質のプロペラを装備するかに応じて、最高速度や加速力が微妙に変化する。

5 弾丸

敵の飛空船を攻撃する要。どんなに立派な砲台を装備しても、弾丸がなければ攻撃できないし、逆もまた然りだ。弾丸には大きく分けて4つのタイプがあり、放物線を描いて飛ぶものを「曲射弾」、直進するものを「直進弾」、一定距離で無数の小弾丸に分裂するものを「散弾」、それ以外のものを「特殊弾」と呼ぶ。

MORE インストラクション編 RLY

もっと詳しく、序盤のガイドと合わせて『ベルデセルバ戦記』を知っていこう



Illustrated by RYO SASAKI

とりあえずスタート!! ……で、どうしよう



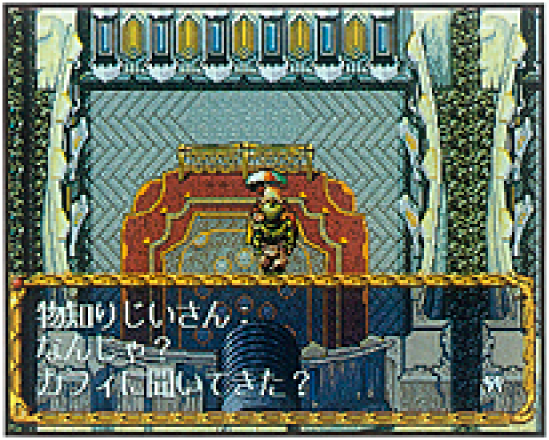
①まずはカフィに話しかけよう

ゲーム開始後、飛空船のレクチャーが終わるとナデス島での２Ｄモードになる。この時点では街を満足に歩き廻ることができないので、迷わず街の北西部（左上方向）に行き、カフィに話しかけよう。



◀話を聞いたら司令部へ。司令部での話が終わったら、再びカフィとの会話になる。

②じいさんから話を聞いたら…



街の東の方にいる物知りじいさんから話を聞いたら、街の南にある酒場へ。酒場にいるカフィに話しかけると、ベルデセルバの現状について教えてくれる。





▲アニメで展開するので、見逃さないように。

3 船に乗ったらまず伝令

自分の飛空船を手に入れると、飛行訓練ができるようになる。ただし、この状態では砲台に弾丸が装填されていない上に砲手も決まっていないので、まずは「仲間に伝令」で砲手と弾丸を選ぼう。



▲砲手や弾丸に不備があると、「仲間に伝令」が赤く点灯する。



▲どの砲台に誰を座らせ、どの弾丸を装填するのかを決めよう。

■データのセーブは飛空船内で行なうのだ

データのセーブは操縦席で行なう。離陸する前に必ずセーブするクセをつけておくと、「仲間に伝令」が赤く点灯している場合にすぐ気づくという利点がある。



■こまめにセーブのクセをつけておくと何かと便利。

4 練習はみっちりやっておこう

飛行訓練は２種類あって、最初の訓練を無事に終了すると、レベル２の訓練を選択できるようになる。ここでしつこく訓練を繰り返しておくと、上達が早くなる上に仲間のレベルもアップするという一石二鳥の展開が。ちなみに、離陸直後の作戦説明画面は△ボタンで読み返せるので、読み飛ばした場合に活用しよう。



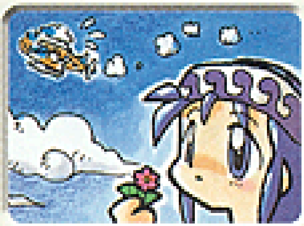
レベル２は実戦編

■１対１のドッグファイト。次ページの空戦テクの練習に最適。



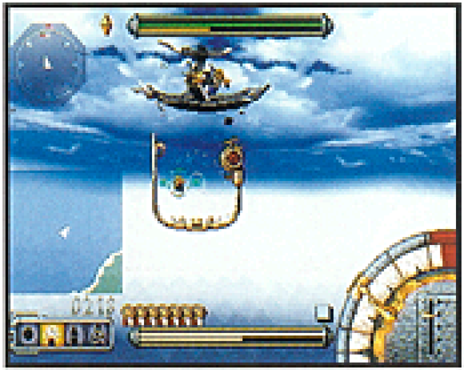
経験値を稼げる

■しつこい訓練で仲間も成長。なんとなくお得な感じが嬉しい。

練習でマスター!!  しておきたい空戦テク

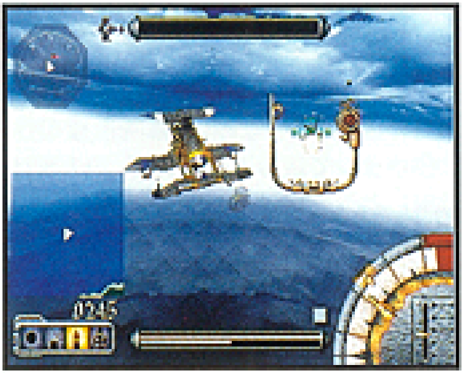
A 上空を取った方が有利!!

上に向かって砲撃するのと下に向けて砲撃するのとでは、射出された弾丸は放物線を描くという特性からもわかるように、下に向けての砲撃の方が、はるかに射程が伸びる。ゆえに、空戦では相手の上を取った方が絶対的に有利。上昇旋回（左上昇旋回＝L1＋L2＋R1ボタン、右上昇旋回＝L1＋R1＋R2ボタン）などをうまく使って、常に相手の上を取って戦おう。



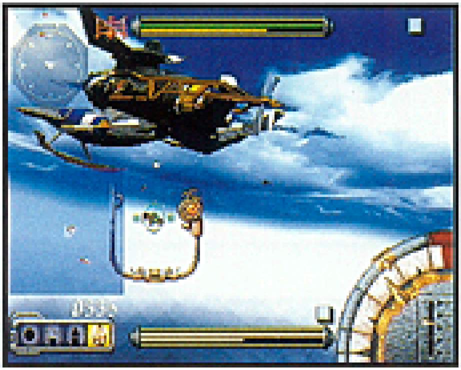
B 相手の背後を取れ!!

飛空船の種類によって差はあるものの、基本的に飛空船は正面と側面への攻撃力が高く、背後に対する攻撃力は低い。ゆえに、相手の背後を取ってしまえば、こちらの攻撃力は高く、相手の攻撃力は低いという状況になる。さらに、背後につくと相手の挙動がわかりやすくなるので、相手の逃亡を許さないという利点も。



C 砲台のある側を相手に向けるべし

仲間の数が少ないうちは、飛空船のすべての砲台に砲手を回せないという状況が起こる。この場合には、片方の舷（側面）の砲台を完全に機能するようにして、戦闘時には常にその舷を相手に向けて戦うようにするのが理想的だ。



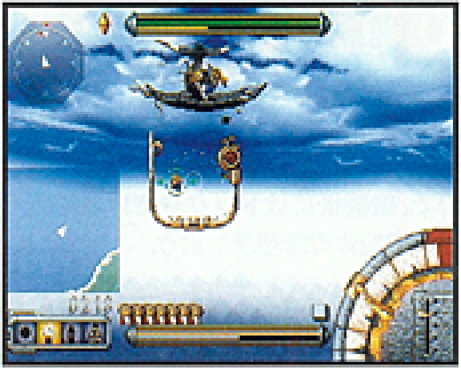
D 旋回は低速で行う

相手の背後を取ろうとしても、お互いに旋回を続けてグルグル回るだけ……という状況は多い。こんな場合には、エンジンの出力を落としながらの旋回でこちらの旋回半径を短くすると、格段に相手の背後を取りやすくなる。こまめなエアブレーキでの減速旋回という手も。



E 敵の攻撃は上下にかわせ

敵が自分と等速、もしくは自分よりも遅い場合には全速力での急旋回で回避すればいいが、敵との距離が詰まっていく場合には、上下移動で攻撃をかわした方が確実。理想は急旋回＋上下移動だが。



いよいよ実戦!!……で、どうしよう



5 戦闘後は配給部へ

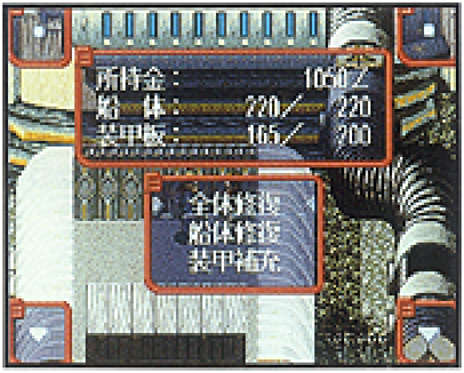
　戦闘後に配給部に行くと、その戦闘に対する報奨金と補給物資を支給してもらえる（後述の空賊編は例外）。これは練習飛行後でも同様なので、訓練のあとは忘れず配給部へ行こう。「イベント➡戦闘➡配給」というのが基本的な流れだ。



6 ドックで修理も忘れずに

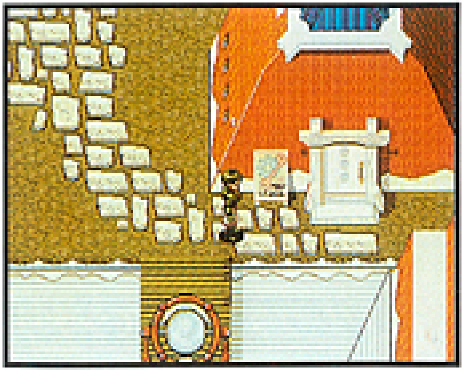
　よほど熟練すれば、数ある戦闘のうちのいくつかはまったくの無傷で切り抜けることもできるようになるが、ほとんどの場合、戦闘後の飛空船は何らかの手傷を負うはずなので、戦闘後にはドックや修理屋に行って、装甲タイルの補充や船体の修理をしよう。

※装甲補充の場合は方向キーの左右で装甲板の増減ができる。



7 新しい街ではショップを確認

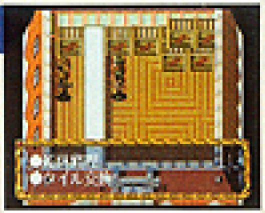
物語の流れのなかで新しい街にたどり着いたら、まずその街にどんなショップがあるのかを確認しておこう。基本的に、新しい街ではこれまでよりも優れた装備を手に入れることができるので、こまめに飛空船をパワーアップしていきたいなら、ショップの確認は不可欠なのだ。



主要なショップはこの5種類

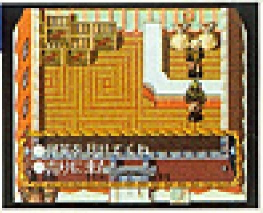
修理屋

飛空船の修理はここで。装甲タイルの貼り換えも同様。



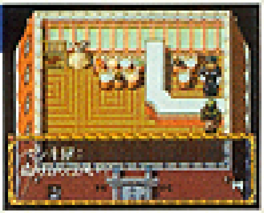
ジャンク屋

弾丸の売り買いならココ。まれに弾丸以外のものも…。



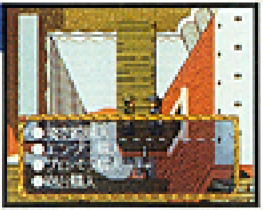
ペンキ屋

飛空船の色を塗り変えてくれる。気分転換には最適?



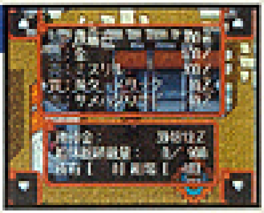
ドック

基本は飛空船の購入。修理をしてくれるドックもある。

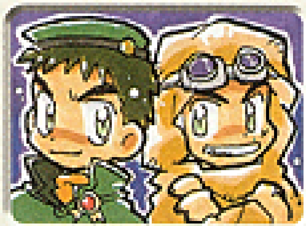


交易品売り場

後述の空賊編には欠かせない、交易品を売買する場所。



軍隊編か？空賊編か？



シナリオは途中で分岐

8 ダ・クダによってシナリオ分岐

物語がある程度まで進んでいくと、空の上で「ダ・クダ」という空賊（空の海賊、といった感じ）の首領と出会うことになる。彼の誘いにどう答えるかで、物語は「軍隊編」と「空賊編」に分岐するのだ。



◀ダ・クダは主人公に「空賊にならんか」と誘うが……。

分岐によってシナリオはどう変わる？

軍隊

言わば本来のシナリオが、空賊にならなかった場合の軍隊編。最初はこっちの物語がおすすめ。



◀軍隊編は、「ベルデセルバ戦記」の本来の物語だ。

空賊

「自由飛行」で街から街へ飛び回り、「交易品」を扱える空賊編は、シナリオの自由度が高い。



◀自由飛行と交易品の売買は、空賊編最大の魅力。

9 交易品は空賊編専用

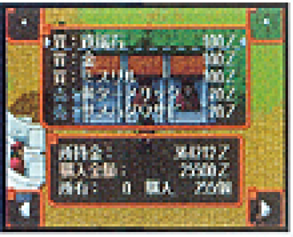
交易品の売買とは、空賊編の自由飛行で街から街へと飛び回り、特定の街で売られている交易品を安価で仕入れて、他の街で高く売るというもの。交易品には相場価格が定められているので、その価格よりも安い品物は「買い」で、相場よりも高く買い取ってくれるところを見つけたら「売り」という感じにやればOK。

相場を調べて



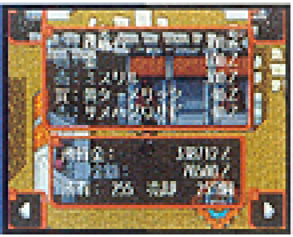
■まずは相場の価格を把握。P44の相場価格表を参考にしよう。

安く買って



■相場よりも安く売られていたら、その交易品は迷わず買おう。

高く売れる！



■相場よりも高く買い取ってくれるところがあれば、迷わず売れ。

同じ町を往復すればガッポリ稼げる！

相場よりも安く売る店がある街と、相場よりも高く買う店がある街を見つけてしまえば、あとはその2つの街を行ったり来たりで、所持金はどんどん増える。ただし、交易品は1種類につき255個までしか積み込めないのには注意。また、小型の飛空船だと大量の交易品を運べないので、効率が悪い。



10 飛空船は買い換えできる

空賊編なら自由飛行で、軍隊編でも物語の途中から、飛空船を購入できるようになる。最初の飛空船であるバルナート・ボックのままでもクリアは可能だが、色々な飛空船に乗った方が楽しいぞ。

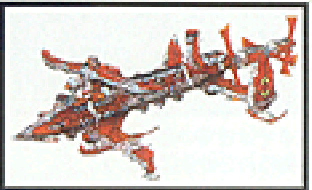


◀飛空船はドックで買う。色々な飛空船に乗ってみよう！

主人公が乗れる飛空船はこの6種類

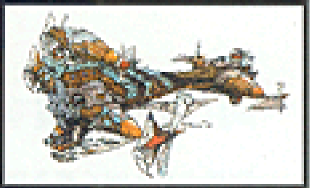
ガルガナーク

ギダン軍の大型飛空船。計14門の砲台による破壊力は圧巻



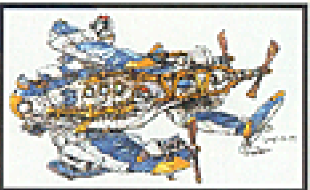
セプレントリーム

上昇・下降は若干苦手だが、トータルバランスに優れた飛空船



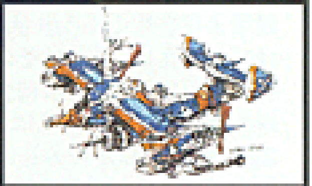
バルナート・ボック

小型飛空船だけに小回りが利くのが最大の利点。機動性は高いが攻撃力は低い



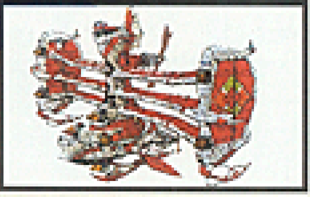
ヴァルガート

空賊ご用達の飛空船。扱いやすいが、突出した長所はない



ガゼラント

小回りが利き、正面攻撃力だけは高いが、後方には攻撃不能



ジーテガート

中型飛空船では最高の装甲と積載量を誇るが、機動力に欠ける



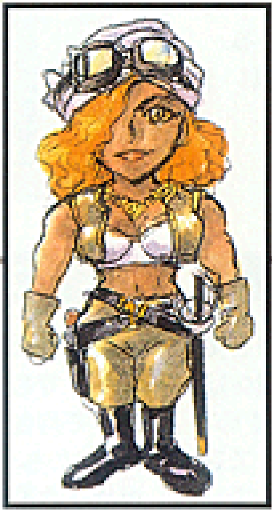
11 新たな仲間の加入

物語が進んでいくと自然に仲間も増えていくが、中には一度会っただけでは仲間に出来ないキャラもいるぞ。

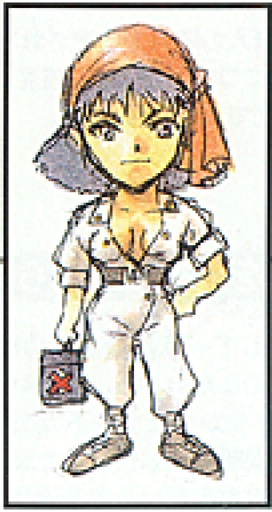


▲ほとんどのキャラは物語の中で自然に仲間になるが……。

一度会っただけでは仲間に出来ないキャラも



■女空賊



■看護婦

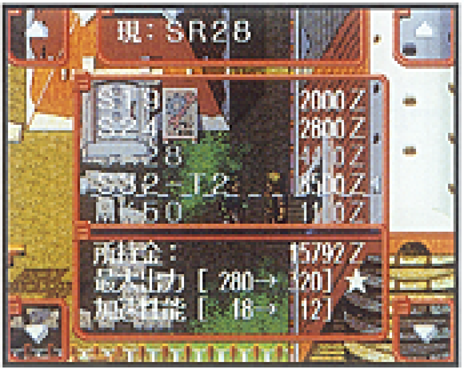
飛空船は自分の分身 セッティングにこだわろう!



12 ドックでパワーアップ!!

飛空船は、ドックで装備を購入し、交換することでパワーアップしていく。これらのパーツによって飛空船の傾向を変えることができるが、大まかな傾向と方向性は機体購入の時点で決定されている。

船体の耐久力については、装甲強度の高いタイルに貼り替えることで、強化が可能だ。



◀砲台、エンジン、プロペラなど、好みに応じたものを選べ。

A 機動力を重視するなら…

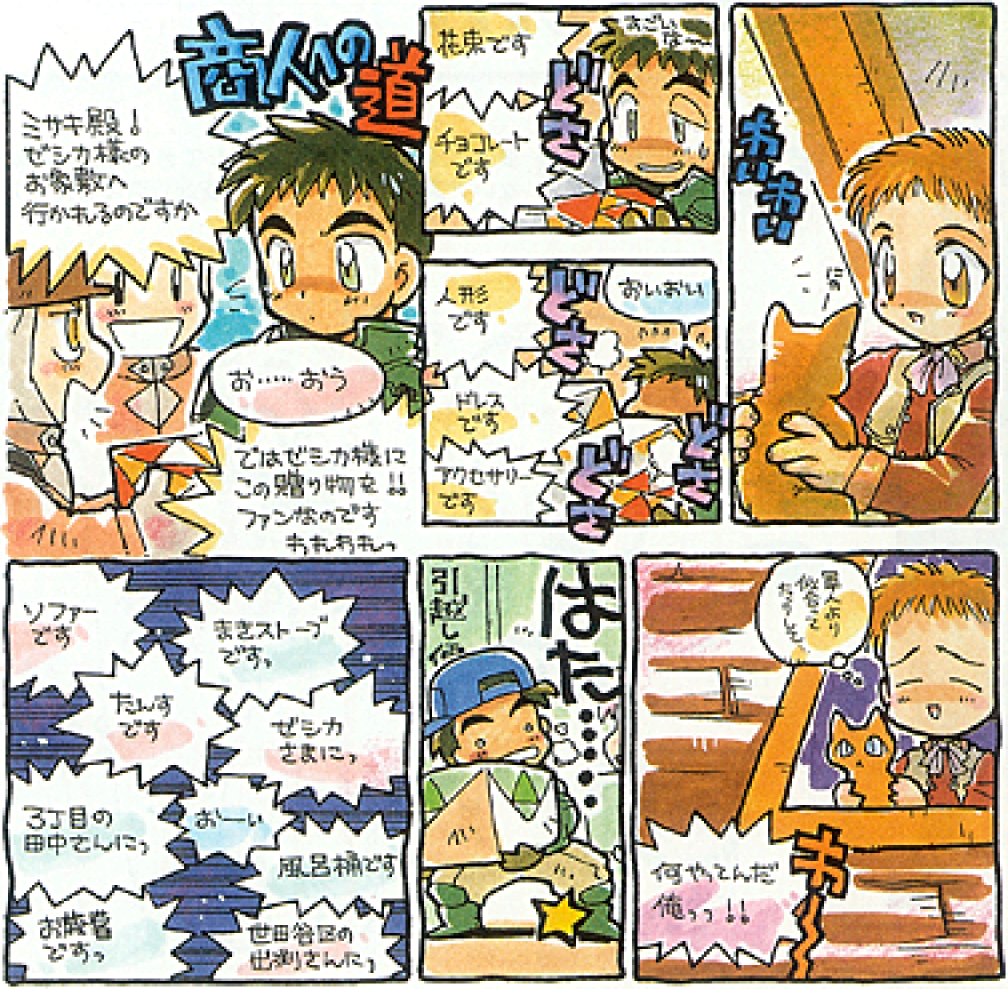
機動力を活かして一撃離脱などの戦法を得意とする飛空船にしたいなら、ベースの機体はバルナート・ボックかガゼラントがおすすめ。機動力で敵の飛空船をねじ伏せるために、エンジンは常に最高出力の高いものを選ぼう。エンジンを補助するプロペラも、足で負けたくないのなら加速力は捨てて、最高速度がアップするものを装備すればいい。

B 火力を重視するなら…

火力（攻撃力）にこだわるなら、純粋に砲台の数だけでも、ガルガナークに勝るものはない。次いで砲台の数が多いのはセブレントリームだが、こちらは総合力で勝負するタイプ。ガルガナークを手に入れたら、機動力の強化は後回しにして、強力な砲台と弾丸を充実させていこう。ただし、砲手となる仲間がいなければ、そもそもお話にならないので要注意。

設定資料集＆データ編

さらに深く、マニアックに「ベルデセルバ戦記」の世界に踏み込む！！

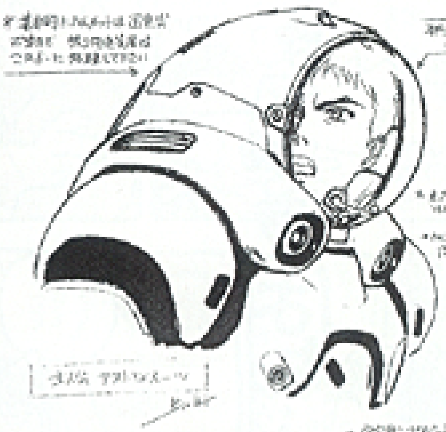


Illustrated by RYO SASAKI

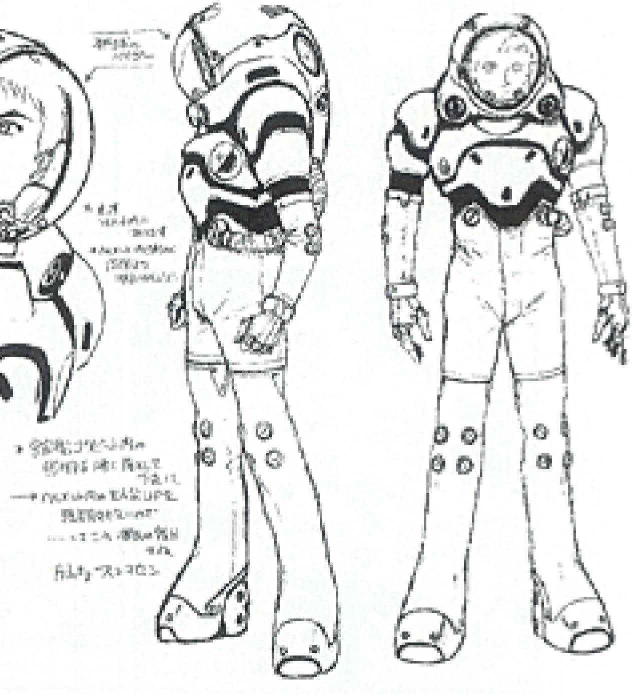


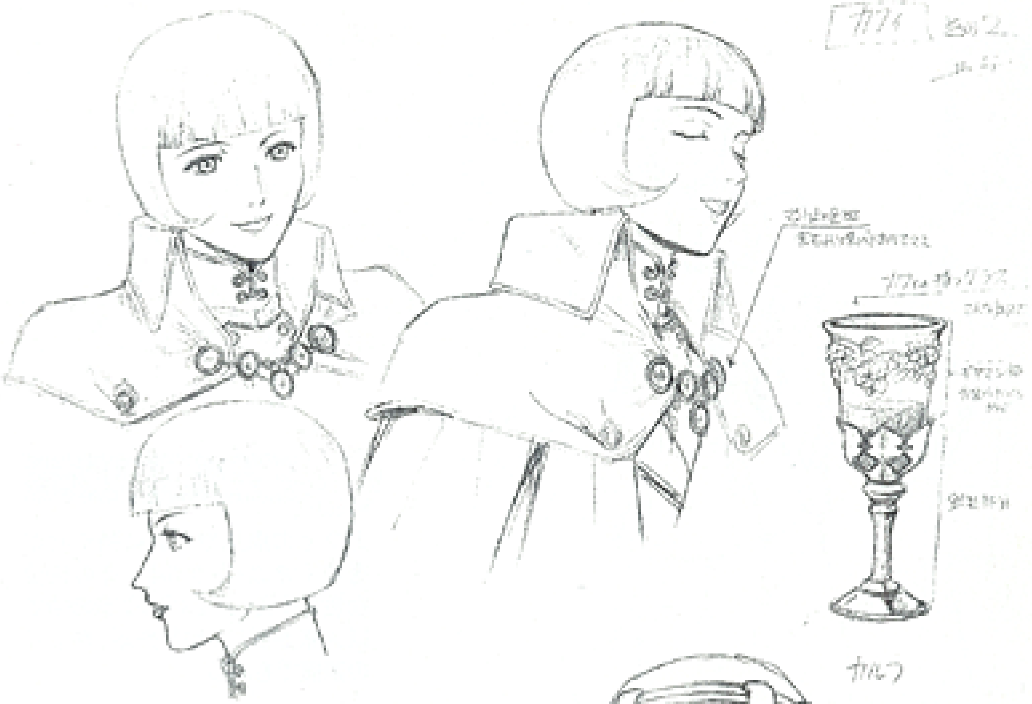
主人公（ミサキ）

彼はベルデセルバに不時着してきた異星人である。見慣れないアストロスーツ姿は、宇宙航行時に着用していたもの。









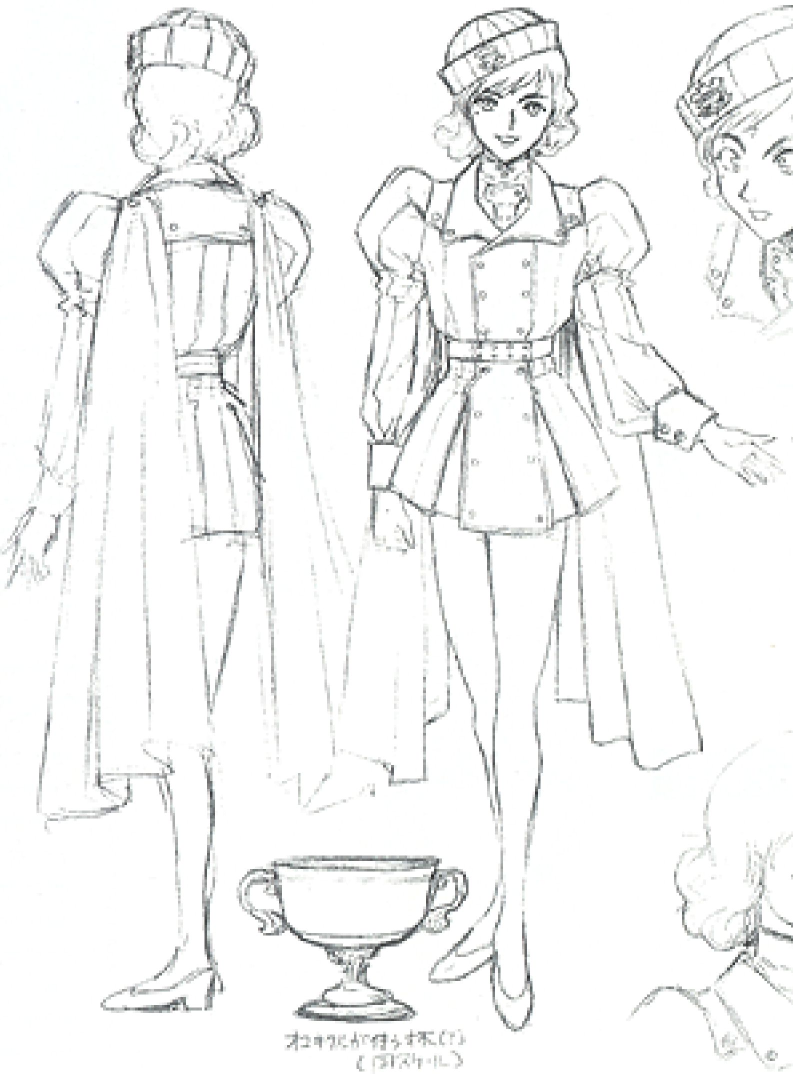


YUTAKA IZUBUCHI

アハデ・カフィ＆カルフ姉妹

互いにノイバスクとベルデセルバの未来を案じた末、姉はノイバスクの軍人になり、妹は空賊になった。自分とは違う道を選んだ妹をカフィは心配するが、カルフもまた、姉のことを気にかけている。



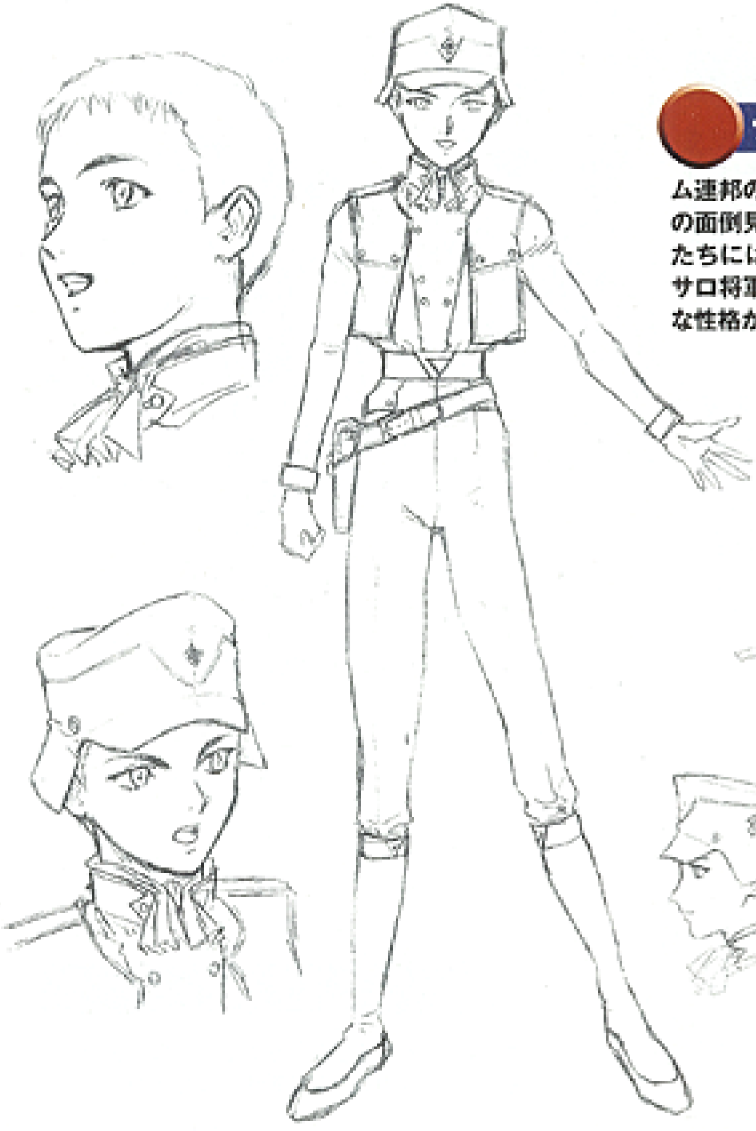


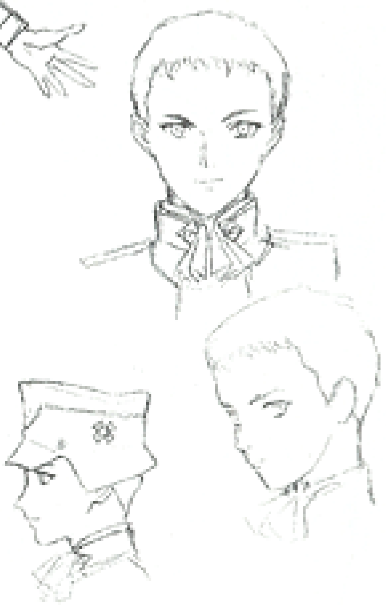


オユ・キクル

カフィの思想や行動に強く共感を抱くオユ・キクルは、その快活な性格ゆえ、ノイバスク軍の中では人気が高い。蛇足だが、かなりの酒豪でもある。







デ・ゼシカ

ム連邦の英雄サロ将軍の娘で、本人の面倒見の良い性格も手伝い、兵士たちには慕われている。が、父親のサロ将軍としては、ゼシカの男勝りな性格が悩みのタネとか。



YUTAKA IZUBUCHI

ミユキ

シデル（ギダン国王の息子）の寵愛を受けて、ギダン王宮内にいるミユキは、墜落した宇宙船から救出された少女。出生などに謎が多いあたり、境遇は主人公と似ているが……。

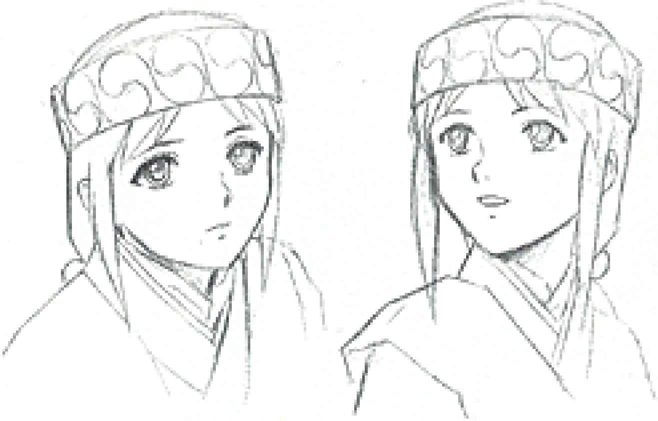






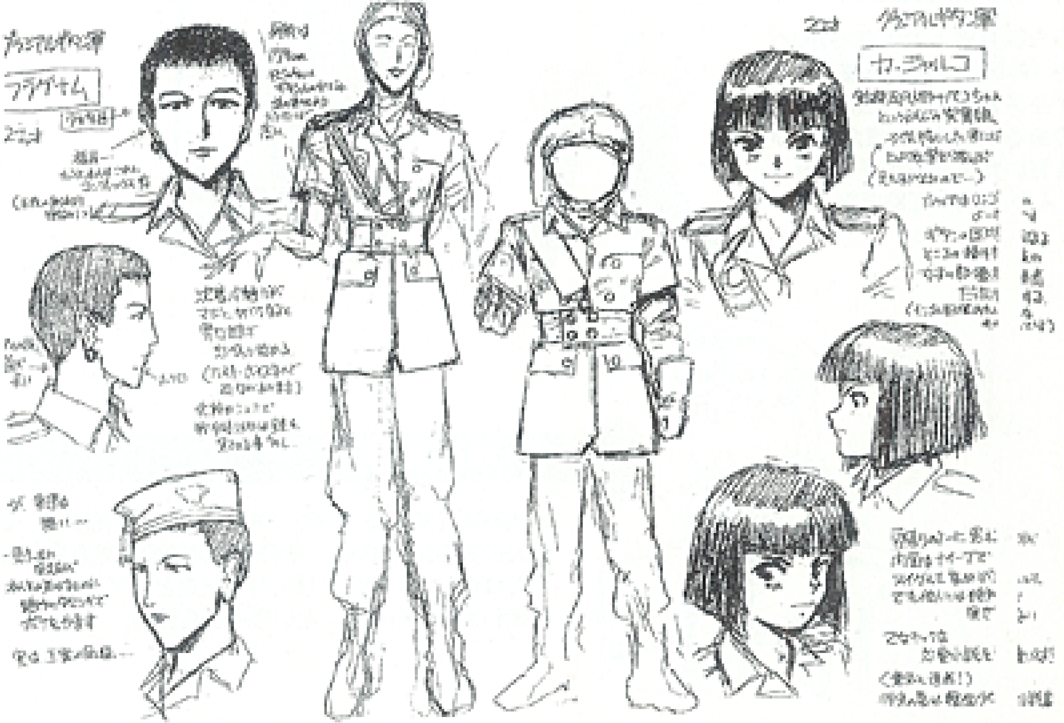
ハウエズナ＆バ・マッグ

仲のいい友人同士のような２人のワンカット。左のバ・マッグは、初期デザインのもの。



フラグナム&カ・ジャルコ

詳細な設定が書き込まれた１枚。冷静沈着なフラグナムと、熱血突貫娘のカ・ジャルコがどうして仲がいいのか不思議ではあるが、実にいいコンビである





YUTAKA IZUBUCHI





ガシザキノ＆ギダン国王

根っからの職業軍人ではあるが、ベルデセルバの現状に疑問を感じているガシザキノと、その人柄にも負うところのある求心力で、強大なギダン王国を築いたギダン国王。ギダンの大物２人が、ひと目で鮮明な１枚。



デ・サロ将軍

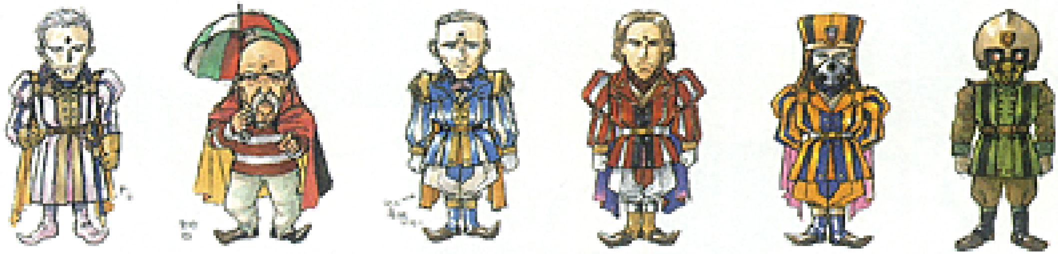
ム連邦軍を率いる、厳格かつ公正な国民的英雄。デ・ゼシカの実の父親であり、その威厳は娘の前でも変わることはない。が、やはりひとりの父親として、娘の幸せを願わずにいられないという一面も持つ。





ダ・クダ&空賊の面々

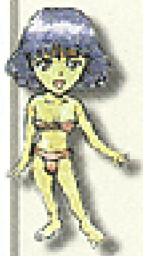
「すべての空賊の父」といった感のあるダ・クダだが、実際は全部の空賊をまとめているわけではない。彼もまた、ベルデセルバの現状を憂うがゆえに戦っている。



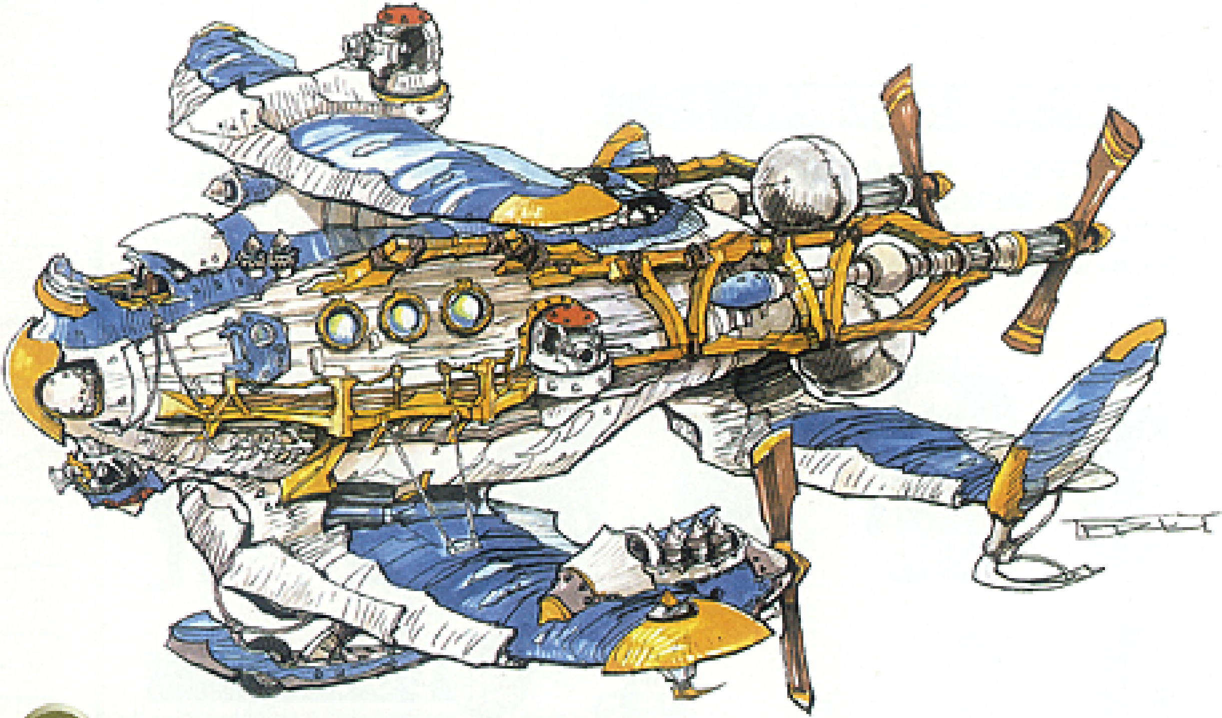


ちびキャラ

２Ｄモード用に描き起こされたさされた３頭身キャラ。製品版では頭身数が伸びたが、「こんなのもあったんだ」的に掲載。



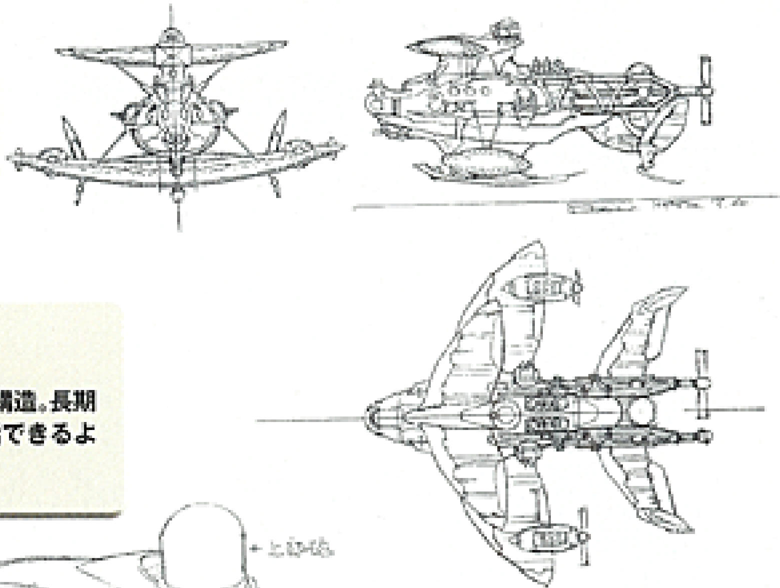
YUTAKA IZUBUCHI



パルナート・ポック（ノイパスク）

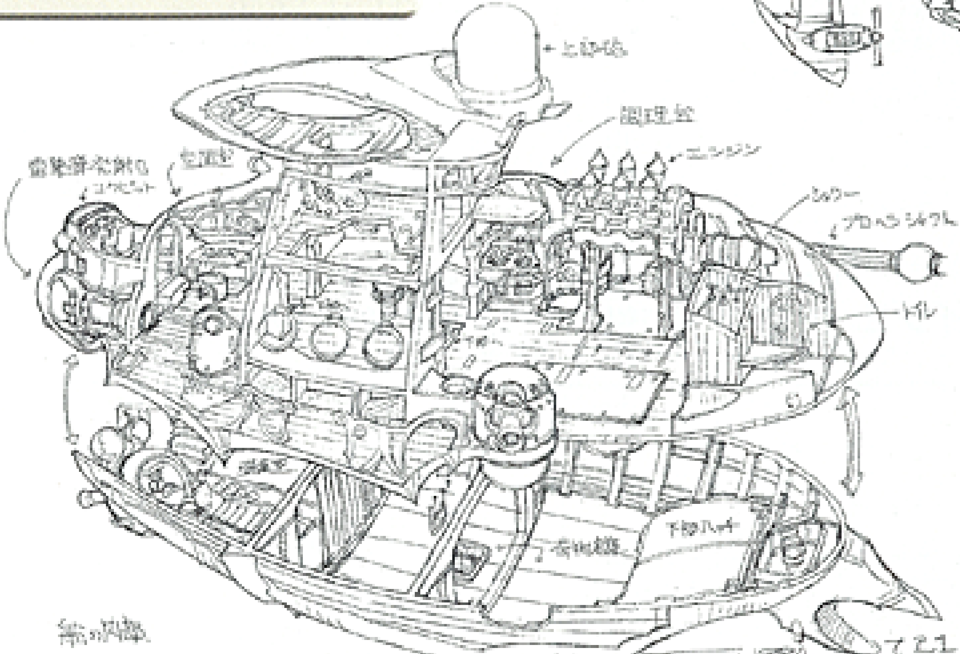
主人公の記念すべき飛空船第１号機だが、民間船としても使われている小型飛空船で、本来はおよそ戦闘向きの機体ではない。■全長約18m／全幅約14m／全高約12m

パルナート・ボック三面図

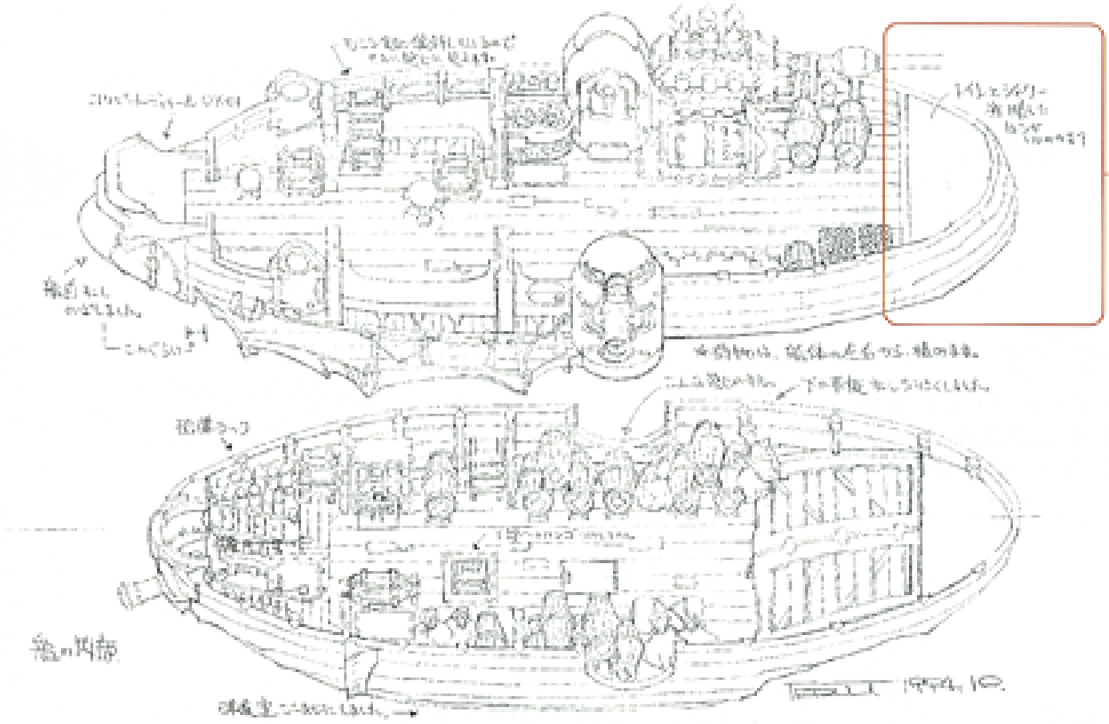


内部デザイン 1

パルナート・ボックの内部構造。長期航空時には飛空船内で生活できるように、生活設備も充実

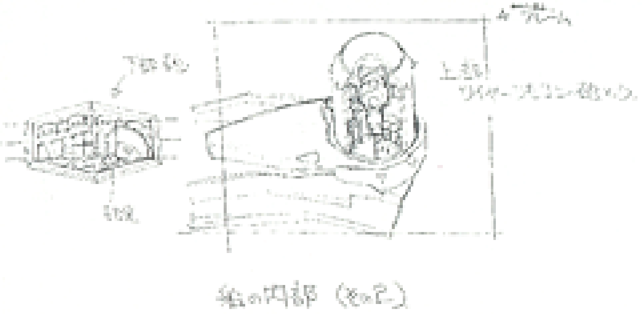


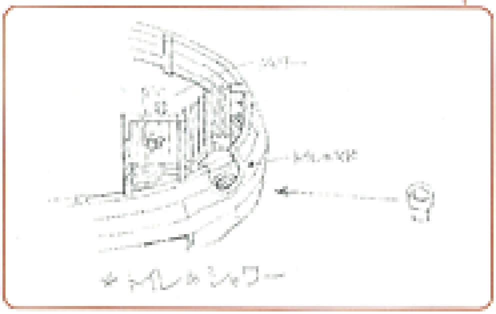


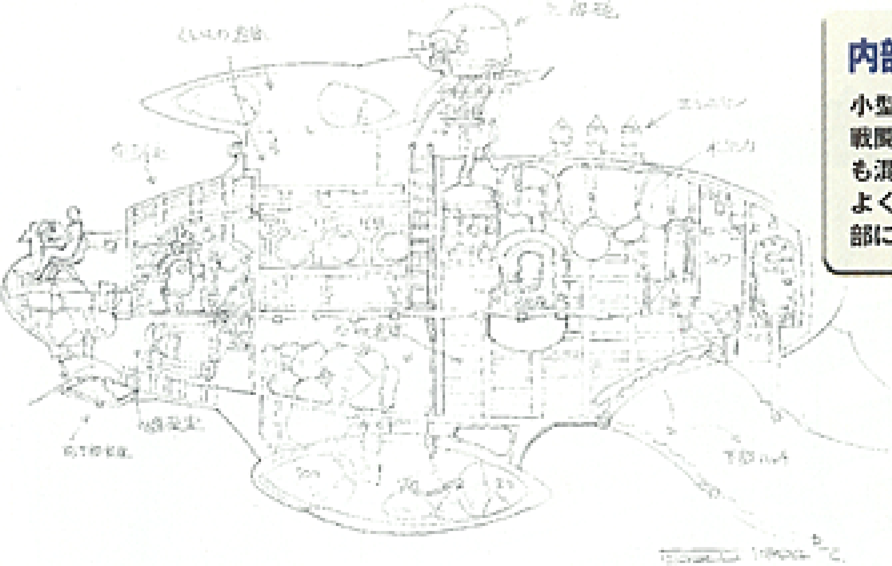


内部デザイン2

砲台の配置や船内の雰囲気がより詳細にわかる１枚。トイレ＆シャワーなど、忘れがちな絶対的な生活必需品に関しても言及するあたり、石津氏のこだわりが感じられる。







内部デザイン3

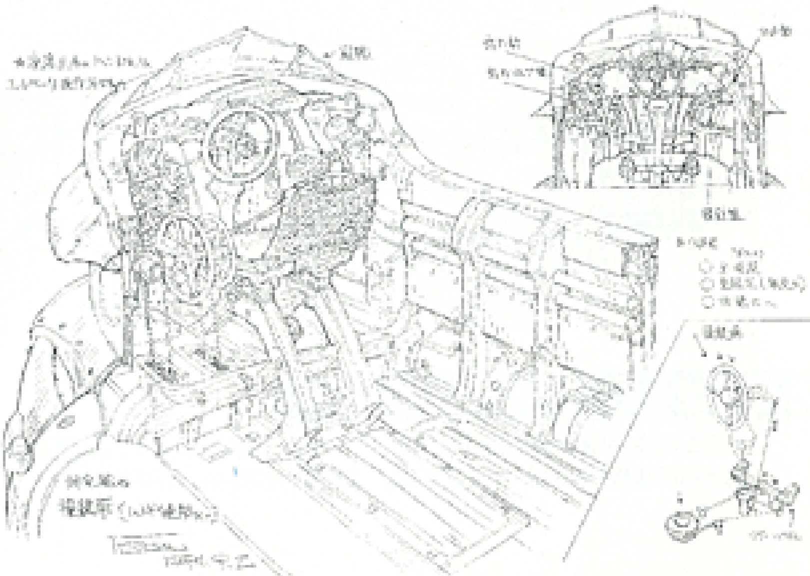
小型飛空船だけに、戦闘区間も生活区間も混在しているのがよくわかる。翼の内部にまで倉庫が…。

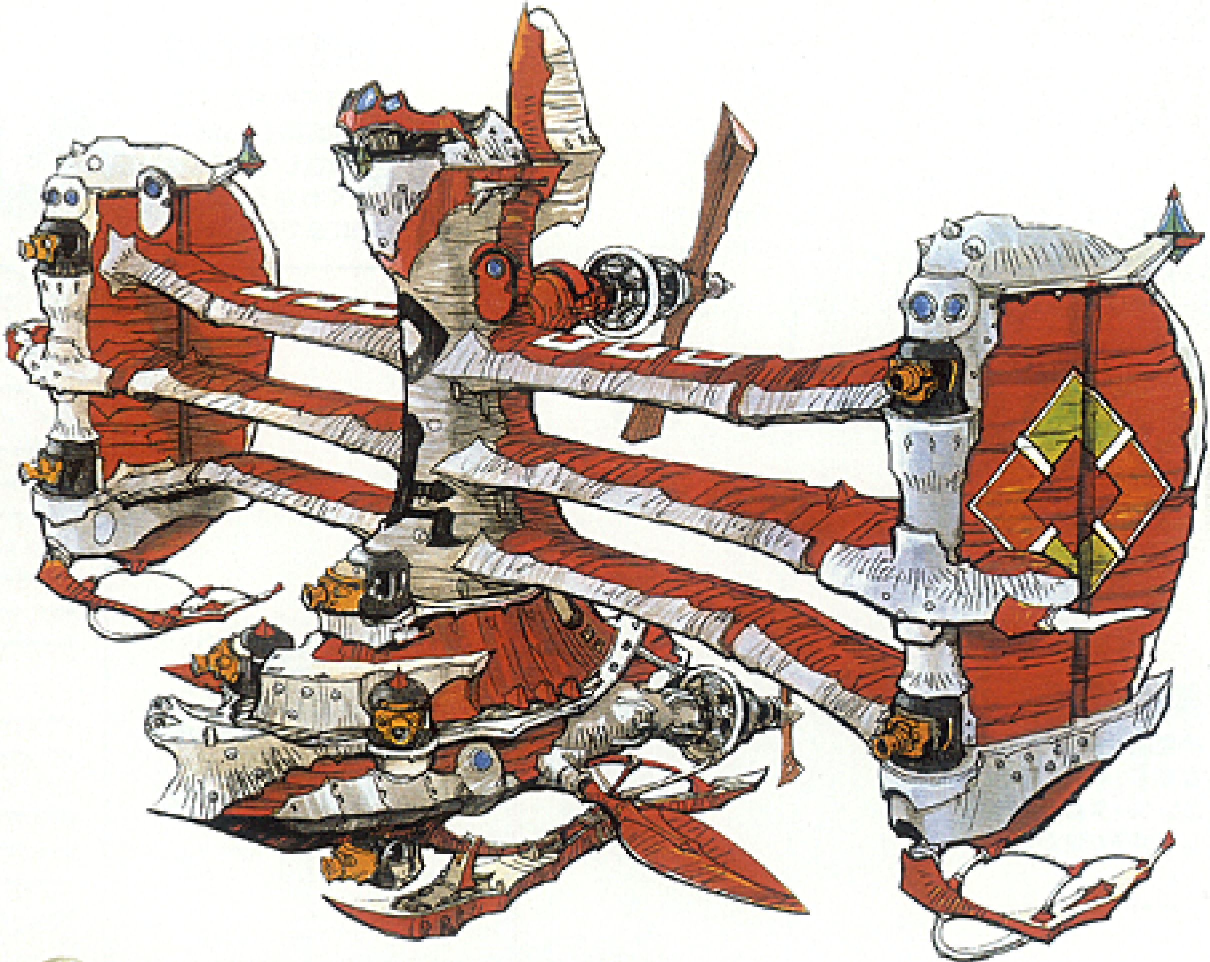


YASUSHI ISHIZU

操縦席

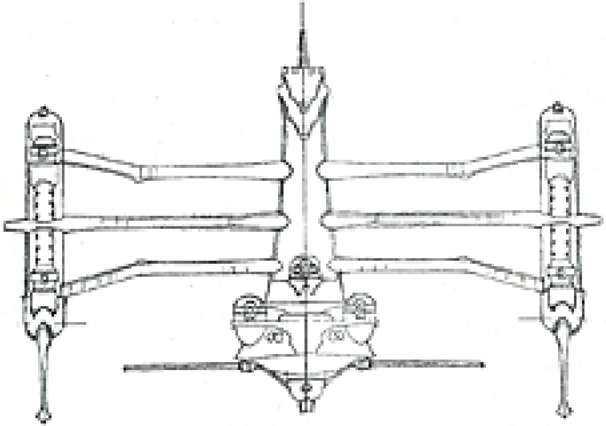
小型船の操縦席はこんな感じ。弾丸装填用のエレベータと伝声管、そして椅子が泣かせる。

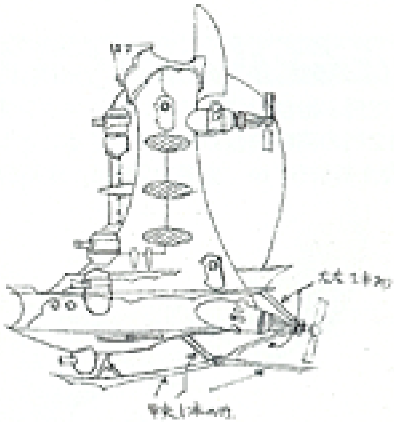


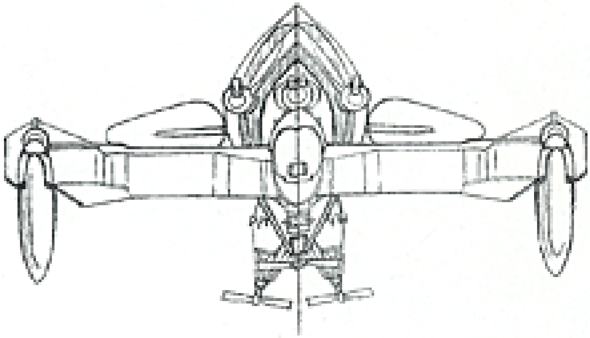


ガゼラント（グラシアル・ギダン）

ギダンの主力飛空船。戦闘機（ファイター）的役割ゆえか、９門の砲台のほとんどが正面攻撃用で、後方への攻撃力はない。通称「長靴」　■全幅約25m／全高約18m

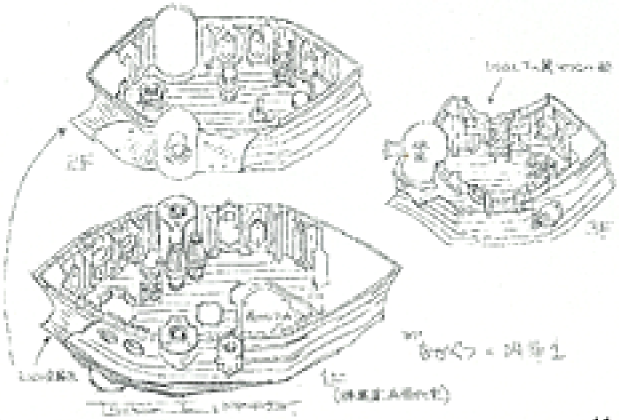


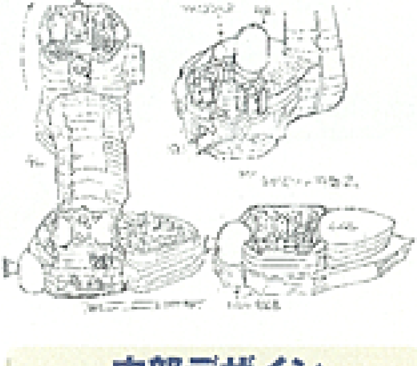




ガゼラント三面図

横から眺めると、通称の由来が一目瞭然。プロペラ機ではあるが、設計思想としては現代の戦闘機のものに近い。





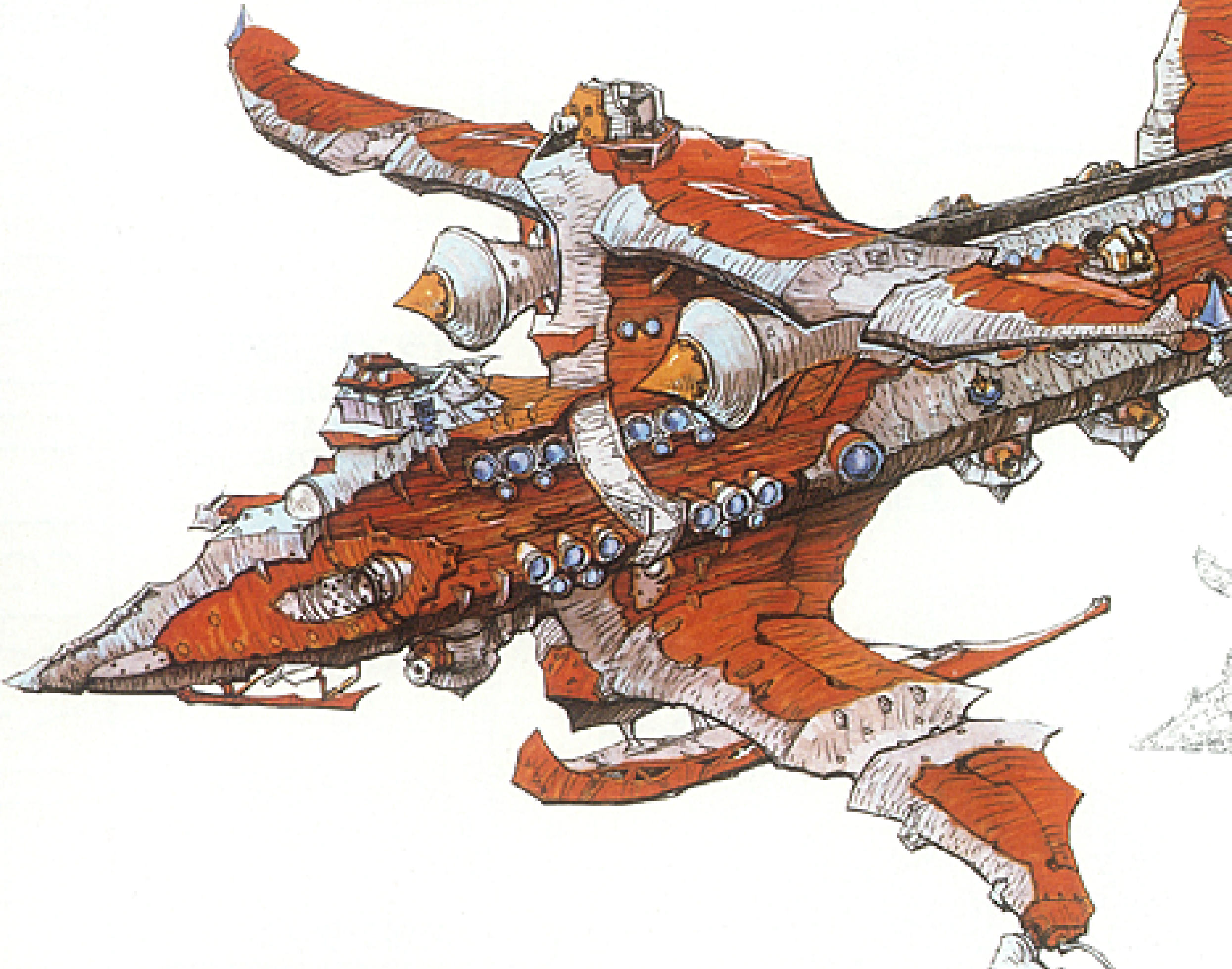
内部デザイン



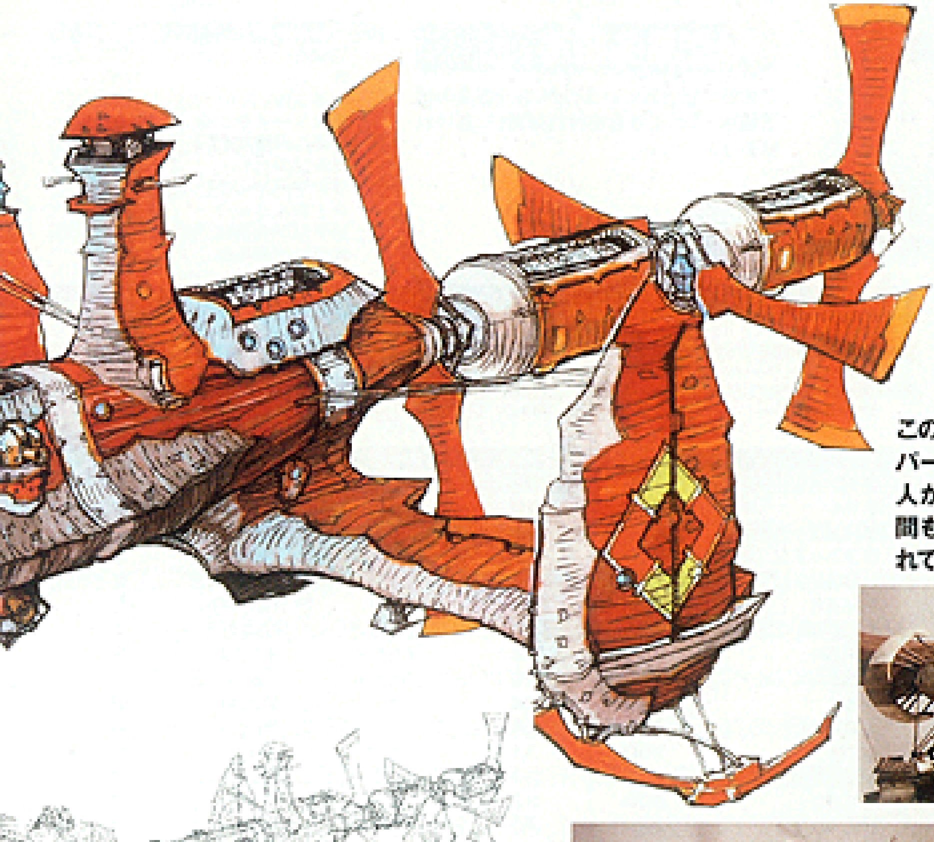
YASUSHI ISHIZU

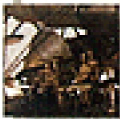
ガルガナーク（グラシアル・ギダン）

「空飛ぶ砲台」とまで呼ばれる、ギダン軍が誇る超大型飛空船ガルガナーク。船体両舷に設置された12門の回転臼砲の破壊力もさることながら、船体耐久度も高く、一種要塞的な代物だ。
■全長約57m／全幅約25m／全高約14m



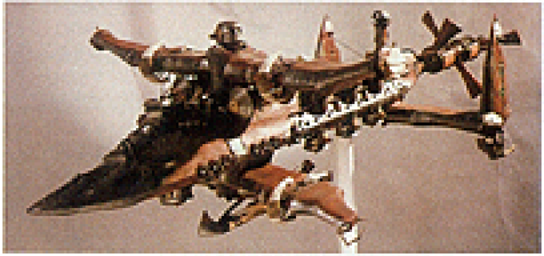
YASUSHI ISHIZU





この精密さゆえに、各パーツの制作には、2人がかりで実に3週間もの時間が費やされているのだ。





ガルガナークの精密モデル

1／87スケールのガルガナークの精密モデル。制作中にはモデラーの横に石津氏がついて、ディテール関係に注文を出し、逆に出された注文に応じて船体デザインの変更をおこなったりもした。

飛空船パーツ交易品

SPEC and DATA

1 交易品相場

この表で示されているのが、各交易品の相場価格。これよりも安ければ買い、高ければ売りだ。

交易品名称	相場価格
鉄鉱石	100
金	100
ミスリル	100
黄金ターメリック	40
サメハダワサビ	40
[illegible]天フカヒレ	120
ワシツバメの巣	120
ダナまんじゅう	40
ドラゴンの[illegible]	120
大ラッコの毛皮	100

2 飛空船

購入できる飛空船の全リスト。購入時には各項目別のスペックを参考にするべし。

名称	機体強度	装甲タイル	旋回	上下	砲台	積載量	エンジン
バルナート・ボック	220	200	48	40	4	250	S
ガゼラント	520	380	40	32	9	700	M
ガルガナーク	1000	900	24	52	14	1200	L
セプレントリーム	480	590	50	24	9	750	M
ヴァルガート	460	600	40	40	7	900	M
ジーテガート	620	610	36	34	8	1050	M

3 エンジン

基本的には、常にその時点で最強のエンジンを搭載していけばいい。何をもって最強とするかは人それぞれだが、エンジンの華はやっぱり最高出力。というわけで、高いエンジンを買えば良し、と。

名称	出力	トルク	ターボ	値段	タイプ
S19	190	6	1	2000	S
S24	240	10	1	2800	S
SR28	280	18	1	4400	S
S32−T2	320	12	1.5	8500	S
SR38	380	24	1.25	8800	S
SV42	420	16	1.75	12000	S
SR500	500	24	1.75	16000	S
MK50	500	16	1.25	1100	M
M58	580	20	1	1800	M
M62	620	24	1	2700	M
MC66	660	28	1	3800	M
M70	700	31	1	4900	M
MVX75	750	32	1.25	6000	M
MV80	800	22	1	7800	M
ME900	900	46	1	9000	M
MV960	960	36	1	9000	M
MX900	900	30	1.25	9000	M
MC1100	1100	40	1.5	15000	M
LV1000	1000	60	1	2000	L
LV1700	1700	70	1	4000	L
LS1800	1800	52	1	5000	L
LX2000	2000	60	1	7000	L
LXR2600	2600	90	1	12000	L

4 タイル

機体に貼れる装甲タイルの枚数は船体によって決まっている。値段の高いタイルは、強度が高いがお金もかかるので、高いタイルにすれば良しと言うわけでもないようだ。

名称	装甲強度	値段
H05タイル	5	2
H08タイル	8	4
H10タイル	10	5
H14タイル	14	8
H20タイル	20	14
H30タイル	30	22

名称	飛距離	所要技術	値段	適応飛空船
A型軽砲台	400	100	600	すべての機体
A型2連軽砲台	400	180	1200	すべての機体
A型4連軽砲台	400	400	3000	特定3機以外
A型砲台	500	140	1000	すべての機体
A型2連砲台	500	280	2000	すべての機体
A型4連砲台	500	500	4000	特定3機以外
A型強砲台	600	200	1600	すべての機体
A型強2連砲台	600	380	3200	すべての機体
A型強4連砲台	600	700	6400	特定3機以外
A型自動砲台	600	100	2000	すべての機体
A型2連自動砲台	600	100	4000	すべての機体
A型4連自動砲台	600	200	8000	特定3機以外
B型砲台	400	100	800	すべての機体
B型2連砲台	400	200	2400	すべての機体
B型速射砲台	500	160	1500	すべての機体
B型高速砲台	600	200	1900	すべての機体
B型2連高速砲台	600	360	4200	すべての機体
B型自動砲台	600	100	3800	すべての機体
B型2連自動砲台	550	100	6500	すべての機体
C型軽砲台	400	100	2000	すべての機体
C型2連軽砲台	400	180	3000	すべての機体
C型砲台	500	140	3000	すべての機体
C型2連砲台	500	280	4000	すべての機体

5 砲台

表内の「特定3機」とは、ガゼラント、ガルガナーク、セブレントリームのことを指す。この3機だけが4連砲台を搭載できず、他の飛空船なら問題なく搭載できるのだ。

名称	破壊力	飛距離	単価	タイプ	適応砲台
榴弾	40	50	3	曲射	A型砲台
焼夷弾	60	50	5	曲射	A型砲台
強化榴弾	70	50	7	曲射	A型砲台
徹甲弾	30	50	4	曲射	A型砲台
ねじり徹甲弾	40	50	6	曲射	A型砲台
メタル徹甲弾	60	50	9	曲射	A型砲台
バスク弾	180	50	18	直進	A型砲台
散弾	10	50	4	散弾	B型砲台
ぶどう弾	20	50	5	散弾	B型砲台
三式弾	30	50	10	散弾	B型砲台
プロペラ魚雷	30	50	3	自走	B型砲台
ロケット弾	120	50	7	自走	B型砲台
誘導ロケット弾	120	50	11	自走	B型砲台
ホーミング魚雷	220	70	22	自走	B型砲台
風船爆弾	300	—	40	特殊	C型砲台
浮遊機雷	400	—	60	特殊	C型砲台
ショック音弾	30	—	20	特殊	C型砲台

6 弾丸

A型砲台に適応する弾丸が直進弾と曲射弾で、散弾と自走弾はB型砲台に適応する弾だと覚えればOK。すべての弾丸と特殊弾を扱えるC型砲台は、やはり問答無用の最強砲。

ベルデセルバ戦記

STAFF



開発スタッフ

ゲームデザイン
山下　信行
石津　泰志
有限会社テンキー

キャラクターデザイン
出渕　裕

メカ.美術デザイン
石津　泰志

脚本
吉川　剛史
山下　信行
加賀崎　英樹

主題歌
「ベルデセルバ戦記」
歌　　　　新居　昭乃
作詞　　　長　岐広
作.編曲　中嶋　英也
MIX＆Record　飯尾　芳史
マニピレート　栗山　善親
録音スタジオ　信濃町ソニースタジオ

アニメーション

CAST
松本　保典
榊原　良子
松下　美由紀

制作　スタジオファンタジア

プロデューサー
飯塚　智久

コンテ
片山　一良

演出
水島　精二

作画監督
金井　聖人

原画
橋本　義美
菊池　洋子
鉄羅　紀明
内田　信也
木崎　文智
高橋　亨
宮沢　努
斉藤　久
田中　良
高谷　浩利
吉田　誠
岡本　圭一郎
斉藤　恒徳
北野　義宗
佐藤　昌文
動画検査
岡部　実

動画
スタジオファンタジア
スタジオシータ
スタジオ破天荒
スタジオウォンバット
ガイナックス
スタジオDEEN

岩柳　恵美子
椎名　律子

色指定
一色　緑

仕上げ
スタジオファンタジア
小松崎　悦子
手塚　秀子
深山　幸枝
佐藤　春美
IMスタジオ
協学スタッフ

リスワーク
マキプロ

美術設定
美術園房くさなぎ
須江　信人

背景
スタジオキャッツ
小坂橋　かよ子
小浜　俊裕
谷村　心一

撮影監督
佐野　禎史
撮影
スタジオウッド

現像
東京現像所

アニメーションミュージック

ミュージックプロデューサー
長　岐広

作曲.編曲
外山　和彦

MIX＆Record
飛澤　正人

Strings
佐藤　野百合　グループ
Fl
旭　孝

Oboe
柴山　洋

Cla
星野　正

Bn
大島　始亮

F.horn
橘　章

Trp
中澤　健二
菅坂　雅彦
横山　均
Trb
花坂　義孝
吉田　綾
川口　茂樹

C.per
春名　祐子
草刈　とも子
Pf
松田　真人

MIXスタジオ
サウンドバレイ　スタジオ

録音スタジオ
SOUND CITY STUDIO

アニメーション音響

音響監督
本田　保則

音響効果
倉橋　静男

録音
岡部　幸男
録音スタジオ
アバコ・クリエイティブスタジオ

音響制作
アーツプロ

ゲーム開発

開発プロデューサー
成田　倖子

制作進行
加賀崎　英樹

システムプログラム
楠谷　利幸

プログラム
斉藤　一
食見　武紀
林田　勝利

戦闘イベント
加賀崎　英樹
松本　直樹
山田　壮一郎

シナリオイベント
成田　倖子
加賀崎　英樹
食見　武紀
松本　直樹
山田　壮一郎

３Ｄグラフィックス
水野　亮

２Ｄグラフィックス
小林　功一郎
中井　覚
木滝　浩一
竹内　弘志
栗原　滋
野添　康夫
見城　加奈子
佐藤　真理子
山添　敦
山田　孝一
具足　尚史
国政　修
鈴木　裕之
加納　保宏
藤田　真哉
細川　治秀
成田　倖子

テストプレイ
矢口　しゃとる　裕
春日　直登
新島　平佐
田島　丈道
手島　大
小畑　幸生

SCEデバックチーム
小池　暁
美川　一雄
鈴木　勝
山本　由利恵
西尾　和敏
佐藤　美希
布施　智将
小池　蔵介
永野　英太郎
村瀬　智一
下茂　敬
本村　健太郎
渡辺　勇児
赤塚　順一
大窪　恵美
斉藤　俊介
山田　雅一

制作協力
(有)ブライトサイド

プロモーション
佐伯　雅司
松田　裕
小室　吏
細谷　惠

パッケージジャケット制作
鎌田　誠

パッケージ制作コーディネート
新保　圭美
小宮　浩典

パッケージライティング
平田　洋

ポスター原画
出渕　裕
石津　泰志

ポスター彩色
甲斐　政俊
片山　由美子

ミュージックディレクター
藤澤　孝史
濱田　智之（T's music）

作曲
妻木　隆（T's music）
藤澤　孝史

ミュージックプログラム
濱田　智之（T's music）

ミキシングエンジニア
坂本　志崇（T' s music）

SE制作
角岡　義行（T's music）

模型制作
オガワモデリング

模型制作スーパーバイザー
小川　正晴

模型制作
清水　浩代
小倉　信也

写真撮影
小野寺　宏友

デジタルエフェクト
佐々木　美恵

SpecialThanks
辻　壮一
根本　郁子
山根　ともお
原　太郎（T's music）

総指揮、総監督
山下　信行

プロデューサー
宮田　敏幸
長崎　行男
金子　孝弘

エクゼクティブプロデューサー
佐藤　明

開発
有限会社テンキー

企画・発売
株式会社ソニー・コンピュータ
エンタテインメント



Illustrated by RYO SASAKI

項目別索引



お問い合わせ先
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター

TEL 03-3475-7444

ゲームの内容、裏技等に関するご質問には
お答えできませんので予め、ご了承ください。



SCPS 10027